

BAB VI

KESIMPULAN & SARAN

6.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pembangunan perangkat lunak Tugas Akhir ini adalah:

1. Aplikasi *YouTube Movie Trailers* pada *smartphone* ini telah berhasil dibangun.
2. Semua aspek-aspek multimedia yang ada dalam aplikasi YMT ini telah berhasil digabungkan ke dalam *smartphone*.
3. Aplikasi YMT pada *smartphone* ini dapat memberikan manfaat kepada pengguna terutama pengguna *smartphone* untuk memperoleh informasi berupa cuplikan film yang akan tayang di bioskop

6.2. Saran

Saran yang diberikan untuk pengembangan lebih lanjut adalah perangkat lunak ini mungkin dapat dijadikan sebagai acuan untuk membangun aplikasi lainnya yang menggunakan *smartphone* berbasis *symbian* *belle os* sebagai medianya, seperti : *YouTube learning* dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

Summerfield, Mark. 23 August 2010. "Advanced Qt Programming: Creating Great Software with C++ and Qt 4 (1st ed.)".

Fitzek, Frank H. P.; Mikkonen, Tommi; Torp, Tony. 17 May 2010. "Qt for Symbian (1st ed.)".

Djarot, Rahardjo S., 2010. Apa itu film : Film Anak Teknologi. Penerbitan Bengkel Kerja Kreatif Teater Populer.

Kernan, Lisa. Coming Attractions: Reading American Movie Trailers. Chapter 1. Trailers: A Cinema of (Coming) Attractions.

Wilton, Dave. "Trailer". Wordorigins.org. April 28, 2007.

Mudjihartono, Paulus. 1998. *Sistem Informasi: Teori, Metodologi dan Tool*. Penerbitan Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Bellavista ,Paolo; Cai ,Ying,; Magedanz , Thomas. "Recent Advances in Mobile Middleware for Wireless Systems and Services". 21 April 2011.

Saputra, Agus, 2011, Trik Kolaborasi Codeigniter & JQuery, Loko Media, Yogyakarta.

*Supriyanto, 2005, Konsep Dasar Sistem Informasi,
Yogyakarta.*

*Whitten, Jeffery, 2004, Metode Desain dan Analisis
Sistem, Andi, Yogyakarta.*



SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

PEMBANGUNAN APLIKASI YOUTUBE MOVIE
TRAILERS

UNTUK PERANGKAT BERBASIS SYMBIAN
BELLE
(YMT)

Dipersiapkan oleh:

Dioni Aditama Noang

06 07 04974

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-YMT		1/21
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	

INDEX	A	B	C	D	E	F
TANGGAL						
Ditulis oleh						
Diperiksa oleh						
Disetujui oleh						

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	PENDAHULUAN	6
1.1	TUJUAN	6
1.2	LINGKUP MASALAH.....	6
1.3	DEFINISI, AKRONIM DAN SINGKATAN	7
1.4	REFERENSI	8
1.5	DESKRIPSI UMUM (OVERVIEW)	8
2	DESKRIPSI KEBUTUHAN	9
2.1	PERSPEKTIF PRODUK.....	9
2.2	FUNGSI PRODUK	12
2.3	KARAKTERISTIK PENGGUNA	13
2.4	BATASAN-BATASAN	13
2.5	ASUMSI DAN KETERGANTUNGAN	14
3	KEBUTUHAN KHUSUS	14
3.1	KEBUTUHAN FUNGSIONALITAS PERANGKAT LUNAK.....	14
3.1.1	ALIRAN INFORMASI	14
3.1.2	DESKRIPSI PROSES.....	14
3.1.3	SPESIFIKASI DATA YMT.....	14

Daftar Gambar

Gambar 3.1.1 DFD Level 0 (Diagram Konteks) YMT	15
Gambar 3.1.2 DFD Level 1 YMT	17
Gambar 3.1.3 DFD Level 2 Proses 1 Setting	18



Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	5 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL-YMT) merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dari YMT (Aplikasi Mobile YouTube Movie Trailers) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi perspektif produk, fungsi produk, karakteristik pengguna, serta batasan-batasan perangkat lunak, serta mendefinisikan beberapa kebutuhan khusus seperti antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain, perangkat lunak dan perangkat keras), fungsionalitas perangkat lunak. SKPL-YMT ini juga mendefinisikan spesifikasi data dan kamus data dari perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak YMT dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan informasi tentang film-film yang akan tayang di bioskop kepada pengguna dalam bentuk cuplikan-cuplikan (trailers) film.

Perangkat Lunak YMT berjalan pada lingkungan platform mobile dengan sistem operasi symbian belle.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	6 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-YMT-XX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada YMT (Aplikasi Mobile YouTube Movie Trailers) dimana XX merupakan nomor fungsi produk.
YMT	Aplikasi Mobile YouTube Movie Trailers.
DFD	Data Flow Diagram merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari input menjadi output.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Summerfield, Mark. 23 August 2010. "Advanced Qt Programming: Creating Great Software with C++ and Qt 4 (1st ed.)".
2. Fitzek, Frank H. P.; Mikkonen, Tommi; Torp, Tony. 17 May 2010. "Qt for Symbian (1st ed.)".
3. Kernan, Lisa. Coming Attractions: Reading American Movie Trailers. Chapter 1. Trailers: A Cinema of (Coming) Attractions.
4. Wilton, Dave. "Trailer". Wordorigins.org. April 28, 2007.
5. Bellavista, Paolo; Cai, Ying; Magedanz, Thomas. "Recent Advances in Mobile Middleware for Wireless Systems and Services". 21 April 2011.

1.5 Deskripsi Umum (overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak YMT, definisi, referensi serta deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	8 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak YMT yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak YMT.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak YMT yang akan dikembangkan.

Secara global cara kerja sistem tersebut adalah :

- a. Pertama kali sistem akan menampilkan splash screen yang berupa animasi gambar. Setelah animasi teks dan gambar ini selesai berjalan, maka akan secara otomatis masuk ke screen utama.
- b. Pada screen utama terdapat deretan cuplikan film dan pilihan menu yaitu menu untuk mencari cuplikan film yang diinginkan pengguna, menu untuk memilih pemutar (player) cuplikan film, menu untuk menampilkan profil pembuat aplikasi ini, dan yang terakhir merupakan menu untuk keluar dari aplikasi ini.

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif Produk

YMT merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	9 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

film-film yang akan tayang di bioskop dalam bentuk cuplikan (trailer) dari film-film tersebut.

2.1.1 Antarmuka Pemakai

Pengguna akan berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk list. Interaksi dengan pengguna memungkinkan pengguna untuk melihat informasi berupa cuplikan dari film-film yang akan tayang di bioskop. Aplikasi ini akan menerima masukan dari pengguna melalui pilihan fungsi.

2.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Piranti antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak YMT ini adalah :

- a. PC dengan minimum RAM 1GB (rekomen-dasi RAM 2GB) .
- b. Mouse
- c. Keyboard
- d. Monitor
- e. Harddisk dengan minimum free space di drive C 5GB
- f. Perangkat smartphone yang berbasis symbian anna dan belle (nokia c7,n8,x7,e7,808 pureview) .

2.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam mengembangkan perangkat lunak YMT adalah sebagai berikut :

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	10 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

a. Nama : Qt Creator 2.4.1.

Sumber : Nokia Corporation.

Sebagai antarmuka.

b. Nama : Windows 7.

Sumber : Micosoft.

Sebagai sistem operasi computer.

c. Nama : CODA (Debug Agent).

Sebagai penghubung Qt Creator dengan ponsel.

d. Nama : Adobe Photoshop CS3.

Sebagai kompresi gambar.

2.1.4 Batasan Memori

Batasan memori primer yang dibutuhkan dalam operasional YMT yaitu minimum RAM untuk PC adalah 1GB (rekomendasi 2GB), sedangkan untuk ponsel adalah minimum 1MB.

2.1.5 Operasi

Variasi mode operasi yang dibutuhkan dalam pembangunan perangkat lunak YMT adalah *Mode Read Only*, yaitu user hanya dapat membaca atau memperoleh informasi mengenai cuplikan-cuplikan film yang akan tayang.

2.1.6 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi aplikasi YMT menggunakan jaringan nirkabel yang berupa paket data dan wifi.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	11 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

2.2 Fungsi Produk

YMT merupakan aplikasi *stand-alone* pada ponsel pintar yang digunakan untuk memudahkan system dalam mengenalkan dan memberi informasi berupa cuplikan seputar film-film yang akan ditayangkan di bioskop. Adapun fungsi-fungsi yang dimiliki oleh perangkat lunak ini, sebagai berikut :

1. Fungsi Tampil List Film (SKPL-YMT-01) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan daftar cuplikan-cuplikan film yang akan tayang di bioskop.

2. Fungsi Search (SKPL-YMT-02) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari cuplikan film.

3. Fungsi Setting (SKPL-YMT-03) .

Merupakan fungsi untuk menampilkan pilihan pemutar video yang bisa dipilih oleh pengguna.

3.1 Fungsi QML Video Player

Fungsi QML Video Player adalah proses untuk memutar video trailer dengan QML Player.

3.2 Fungsi Platform Video Player

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	12 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

Fungsi QML Video Player adalah fungsi untuk memutar video trailer dengan default video player.

4. Fungsi About (SKPL-YMT-04) .

Merupakan suatu fungsi untuk menampilkan profil dari pembuat aplikasi ini, versi, dan tahun pembuatannya.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna yang menggunakan perangkat lunak YMT adalah sebagai berikut :

- a. Memahami pengoperasian smartphone berbasis symbian anana dan belle.
- b. Memahami penggunaan aplikasi YMT.
- c. Penyuka film.

2.4 Batasan-Batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak YMT tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum
Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak YMT.
2. Keterbatasan perangkat keras
Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	13 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat *smartphone*, yang menggunakan sistem operasi Symbian Anna dan Belle.

3 Kebutuhan Khusus

3.1 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

3.1.1 Aliran Informasi

3.1.1.1 DFD Level 0

3.1.1.1.1 Entitas Data

Entitas eksternal yang terlibat dalam pembuatan aplikasi YMT (YouTube Movie Trailers) tersebut adalah *user*, dalam hal ini adalah *user* pengguna *smartphone* berbasis Symbian Belle OS.

3.1.1.1.2 Proses

Proses yang terjadi dalam aplikasi YMT ini adalah menerima input data dari pengguna dan mengolah data input tersebut menjadi output sesuai fungsi yang diinginkan.

3.1.1.1.3 Topologi

Topologi dari proses aplikasi YMT dapat dilihat pada gambar 3.2.1. DFD Level 0.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	14 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		



Gambar 3.1.1 DFD Level 0 (Diagram Konteks) YMT

3.1.1.2 DFD Level 1 (menu utama)

3.1.1.2.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sesuai dengan entitas data pada DFD Level 0.

3.1.1.2.2 Proses

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 1 mencakup 4 bagian, yaitu:

1. Proses Tampil List Film

Merupakan proses untuk memberikan informasi pembuka mengenai perangkat lunak YMT.

2. Proses Search

Merupakan proses untuk mencari trailer film.

3. Proses Setting

Merupakan proses untuk menampilkan pilihan pemutar video yang bisa dipilih oleh pengguna.

3.2 Proses QML Video Player

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	15 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

Proses QML Video Player adalah proses untuk memutar video trailer dengan QML Player.

3.3 Proses Platform Video Player

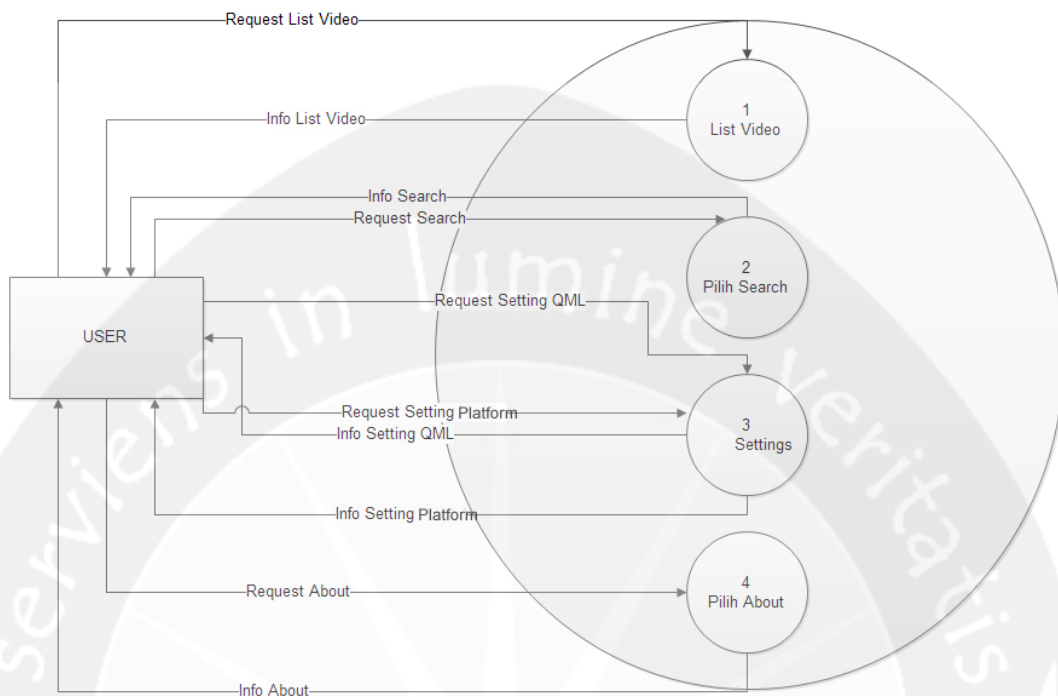
Proses QML Video Player adalah proses untuk memutar video trailer dengan default video player.

4. Proses tampil About

Merupakan suatu proses untuk menampilkan profil dari pembuat aplikasi ini, versi, dan tahun pembuatannya.

3.1.1.2.3 Topologi

Topologi dari proses aplikasi YMT dapat dilihat pada Gambar 3.2.2 DFD Level 1 YMT.



Gambar 3.1.2 DFD Level 1 YMT

3.1.1.3 DFD Level 2 Proses 1 Setting

3.1.1.3.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam DFD Level 2 Proses 1 Setting sesuai dengan DFD Level 0 (Diagram Konteks) YMT diatas yaitu pengguna.

3.1.1.3.2 Proses

Proses yang terjadi dalam DFD level 2 dari Proses 1 Setting ini mencakup 2 proses, yaitu:

1. Pemilihan QML Video Player

Merupakan proses untuk mensetting QML player menjadi player untuk memutar video cuplikan film.

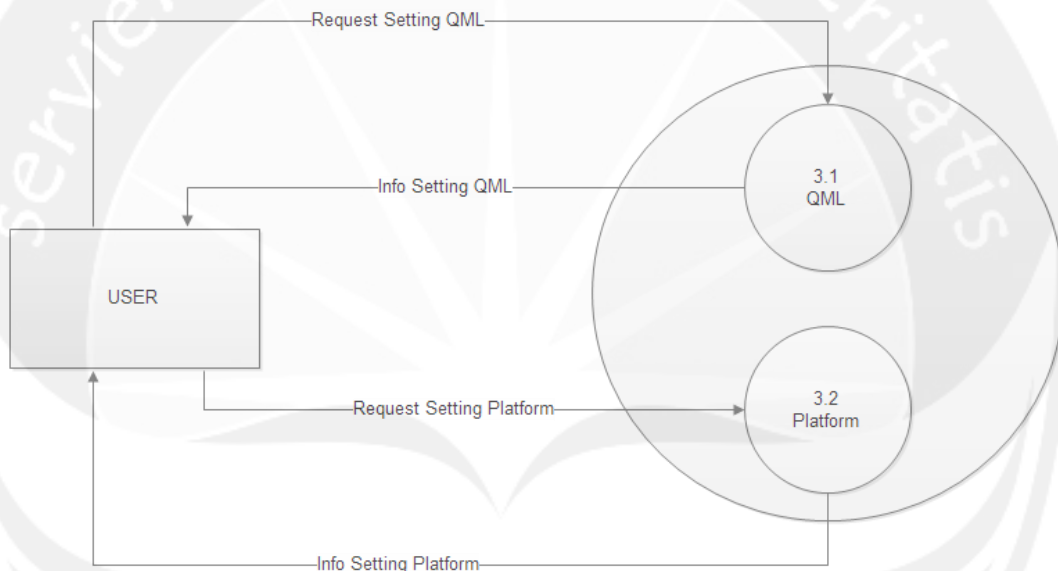
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	17 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

2. Pemilihan Platform Video Player

Merupakan proses untuk mensetting Default player menjadi player untuk memutar video cuplikan film.

3.1.1.3.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak YMT dapat dilihat pada gambar 3.2.3 DFD Level 2 Proses 1 Setting.



Gambar 3.1.3 DFD Level 2 Proses 1 Setting

3.1.2 Deskripsi Proses

3.1.2.1 Proses Tampil List Film

3.1.2.1.1 Entitas Data Masukan

Entitas data masukan dalam subproses tampil *list* film adalah masukan dari sistem yang mencari video cuplikan film yang akan tayang di website YouTube berdasarkan *channel* pengunggah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	18 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

3.1.2.1.2 Algoritma atau formula dari proses

Algoritma atau formula dari proses tampil list film, yaitu menerima masukan dari sistem yang mencari video cuplikan film di website YouTube berdasarkan *channel* pengunggah kemudian menampilkan video cuplikan tersebut dalam bentuk list.

3.1.2.1.3 Entitas Data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses tampil list film, yaitu daftar cuplikan film yang akan ditayangkan.

3.1.2.2 Proses Search

3.1.2.2.1 Entitas Data Masukan

Entitas data masukan dalam subproses *search* adalah masukan atau pilihan pengguna yang memilih menu *search*.

3.1.2.2.2 Algoritma atau formula dari proses

Algoritma atau formula dari proses *search*, yaitu menerima masukan dari pengguna yang memilih menu untuk menampilkan halaman pencarian. Pengguna dapat memilih menu *search* ini setelah sistem menampilkan list daftar film terlebih dahulu. Setelah masuk ke halaman pencarian, pengguna dapat menginputkan judul film yang ingin dicari, setelah itu sistem akan mencari dan menampilkan dalam bentuk list. Jika sistem tidak berhasil menemukan film yang dicari maka sistem akan memberikan informasi berupa teks..

3.1.2.2.3 Entitas Data terlibat

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	19 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

Entitas data terlibat dalam proses ini adalah video cuplikan film yang sesuai dengan kriteria pencarian yang dilakukan oleh pengguna.

3.1.2.3 Proses Setting

3.1.2.3.1 Entitas Data Masukan

Entitas data masukan dalam subproses *setting* adalah masukan atau pilihan pengguna yang memilih menu untuk menampilkan informasi *setting*.

3.1.2.3.2 Algoritma atau formula dari proses

Algoritma atau formula dari proses *setting*, yaitu menerima masukan dari pengguna yang memilih menu untuk menampilkan informasi *setting*. Kemudian sistem akan menampilkan informasi *setting*.

3.1.2.3.3 Entitas Data terlibat

Entitas data terlibat dalam subproses ini adalah informasi *setting*.

3.1.2.4 Proses Pilih Setting QML Player

3.1.2.4.1 Entitas Data Masukan

Entitas data masukan dalam subproses pilih *setting QML player* adalah pilihan pengguna yang memilih submenu untuk menggunakannya sebagai pemutar video cuplikan film.

3.1.2.4.2 Algoritma atau formula dari proses

Algoritma atau formula dari proses pilih *QML player*, yaitu menerima masukan dari pengguna yang

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	20 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

memilih submenu untuk memilih *QML player*. Pengguna dapat memilih submenu untuk menampilkan pilihan *setting* ini setelah sistem menampilkan daftar *setting* terlebih dahulu. Lalu disini sistem akan menset *QML player* sebagai pemutar video cuplikan film.

3.1.2.4.3 Entitas Data terlibat

Entitas data terlibat dalam subproses ini adalah *setting player* yang sesuai dengan pilihan pengguna.

3.1.2.5 Proses Pilih Setting Default Player

3.1.2.5.1 Entitas Data Masukan

Entitas data masukan dalam subproses pilih *setting default player* adalah pilihan pengguna yang memilih submenu untuk menggunakannya sebagai pemutar video cuplikan film.

3.1.2.5.2 Algoritma atau formula dari proses

Algoritma atau formula dari proses pilih *setting default player*, yaitu menerima masukan dari pengguna yang memilih submenu untuk memilih *default player*. Pengguna dapat memilih submenu untuk menampilkan pilihan *setting* ini setelah sistem menampilkan daftar *setting* terlebih dahulu. Lalu disini sistem akan menset *default player* sebagai pemutar video cuplikan film.

3.1.2.5.3 Entitas Data terlibat

Entitas data masukan dalam subproses pilih *setting default player* adalah pilihan pengguna yang memilih submenu untuk menggunakannya sebagai pemutar video cuplikan film.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	21 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

3.1.2.6 Proses Tampil About

3.1.2.6.1 Entitas Data Masukan

Entitas data masukan dalam subproses tampil *about* adalah pilihan pengguna yang memilih untuk menampilkan informasi *about*.

3.1.2.6.2 Algoritma atau formula dari proses

Algoritma atau formula dari proses tampil *about*, yaitu menerima masukan dari user yang memilih menu untuk menampilkan informasi *about*. Kemudian sistem akan menampilkan informasi *about* yaitu sistem akan menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi ini.

3.1.2.6.3 Entitas Data terlibat

Entitas data terlibat dalam subproses tampil *about* adalah informasi *about*.

3.1.3 Spesifikasi Data YMT

Dalam perancangan perangkat lunak YMT ini tidak terdapat database sebagai penyimpanan data.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – YMT	22 / 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

PEMBANGUNAN APLIKASI YOUTUBE MOVIE
TRAILERS

UNTUK PERANGKAT BERBASIS SYMBIAN BELLE
(YMT)

Dipersiapkan oleh :

Dioni Aditama Noang / 06 07 04974

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL- YMT		1/16
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

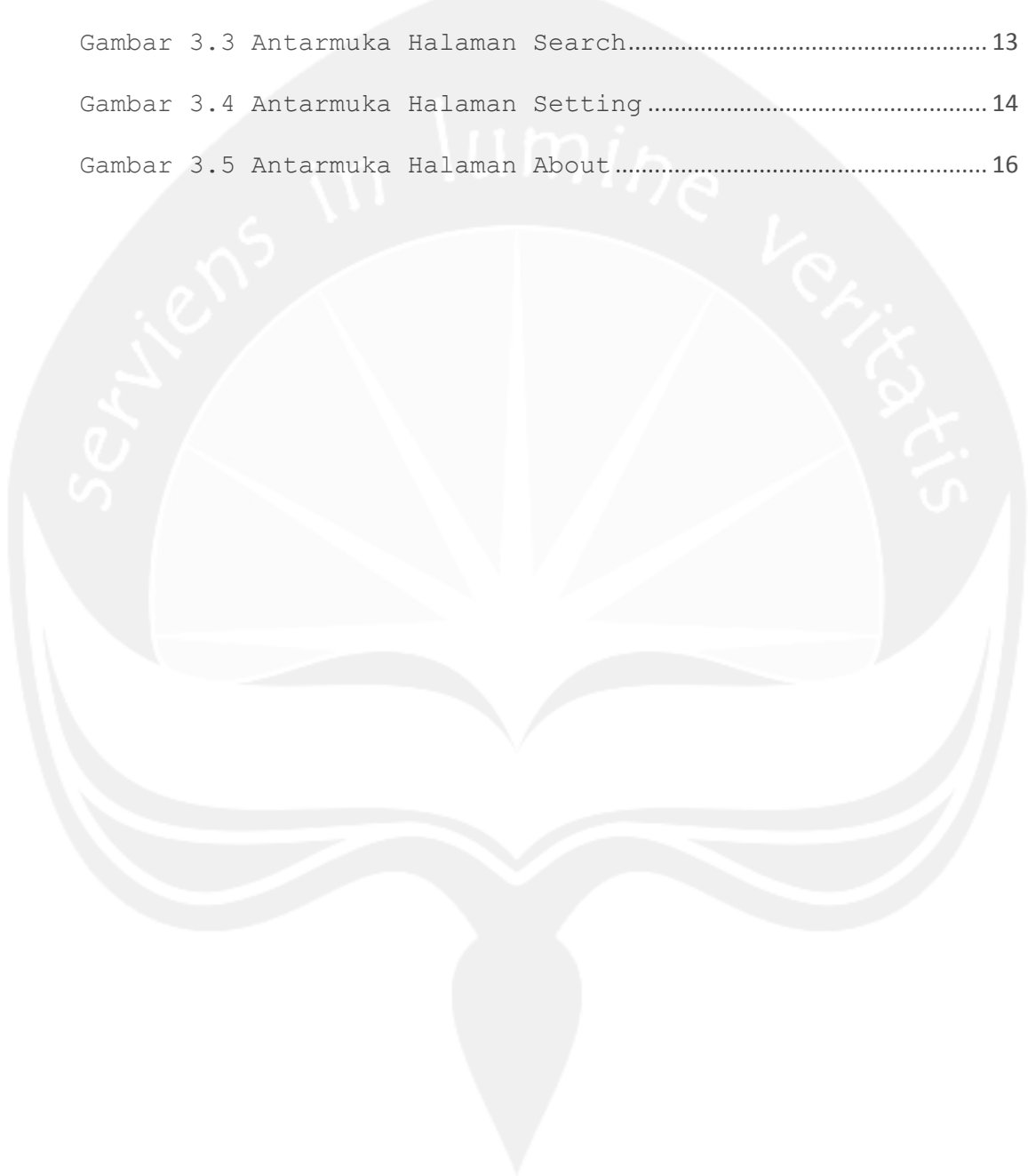
Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan	6
1.2	Ruang Lingkup	6
1.3	Definisi dan Akronim	7
1.4	Referensi	7
2	Deskripsi Dekomposisi	8
2.1	Dekomposisi Data	8
2.2	Rancangan Arsitektur	9
3	Deskripsi Perancangan Antarmuka dan Fungsional	9
3.1	Splash Screen	9
3.2	Deskripsi Antarmuka Halaman Utama	10
3.2.1	Deskripsi Video List	10
3.2.2	Deskripsi Tombol <i>Search</i>	11
3.2.3	Deskripsi Tombol <i>Setting</i>	11
3.2.4	Deskripsi Tombol <i>About</i>	12
3.2.5	Deskripsi Tombol <i>Keluar</i>	12
3.3	Deskripsi Antarmuka Halaman <i>Search</i>	13
3.3.1	Deskripsi Tombol <i>Back</i>	13
3.4	Deskripsi Antarmuka Halaman <i>Setting</i>	14
3.4.1	Deskripsi Tombol <i>QML Video Player</i>	14
3.4.2	Deskripsi Tombol <i>Platform Video Player</i>	15
3.5	Deskripsi Antarmuka Halaman <i>About</i>	15
3.5.1	Deskripsi Tombol <i>Back</i>	16

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – YMT	4 / 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

Daftar Gambar

Gambar 3.1 Antarmuka Splash Screen.....	9
Gambar 3.2 Antarmuka Halaman Utama.....	10
Gambar 3.3 Antarmuka Halaman Search.....	13
Gambar 3.4 Antarmuka Halaman Setting.....	14
Gambar 3.5 Antarmuka Halaman About.....	16



Program Studi Teknik Informatika	DPPL – YMT	5 / 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen deskripsi perancangan perangkat lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak dari Aplikasi Mobile YouTube Movie Trailers (YMT) yang nantinya akan dikembangkan. Dokumen DPPL ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai bahan acuan untuk pengimplementasian tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat lunak YMT dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Memberikan informasi tentang film-film yang akan tayang di bioskop kepada pengguna, pengguna dapat melihat video cuplikan dari film-film yang akan tayang.

Perangkat Lunak YMT berjalan pada lingkungan platform mobile dengan sistem operasi symbian belle.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – YMT	6 / 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
YMT	Aplikasi Mobile YouTube Movie Trailers.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Summerfield, Mark. 23 August 2010. "Advanced Qt Programming: Creating Great Software with C++ and Qt 4 (1st ed.)".
2. Fitzek, Frank H. P.; Mikkonen, Tommi; Torp, Tony. 17 May 2010. "Qt for Symbian (1st ed.)".
3. Kernan, Lisa. Coming Attractions: Reading American Movie Trailers. Chapter 1. Trailers: A Cinema of (Coming) Attractions.
4. Wilton, Dave. "Trailer". Wordorigins.org. April 28, 2007.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – YMT	7 / 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

5. Bellavista ,Paolo; Cai ,Ying,; Magedanz , Thomas.
"Recent Advances in Mobile Middleware for Wireless
Systems and Services". 21 April 2011.

1.5 Deskripsi Umum

Secara umum dokumen DPPL ini dibagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen DPPL ini yang mencakup tujuan pembuatan DPPL ini, lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi akronim yang digunakan, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen DPPL ini.

Bagian kedua berisi deskripsi dekomposisi perangkat lunak YMT yang akan dibangun, mencakup dekomposisi data dan dekomposisi modul dari perangkat lunak YMT.

Bagian ketiga berisi deskripsi perancangan antar muka dan fungsionalitas dari masing-masing form yang akan digunakan dalam pengembangan perangkat lunak YMT ini.

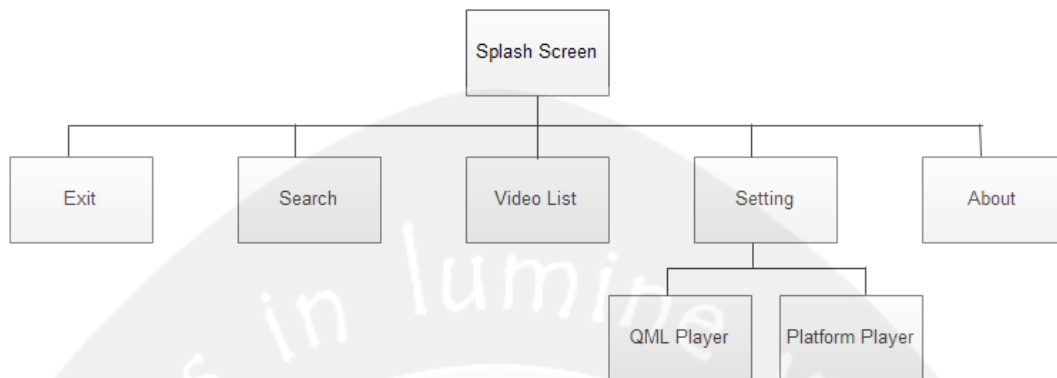
2 Deskripsi Dekomposisi

2.1 Dekomposisi Data

Dalam perancangan perangkat lunak YMT ini tidak terdapat inputan data dari user dan database sebagai penyimpanan data. Jadi, user hanya melakukan interaksi pada aplikasi dengan memilih menu-menu yang disediakan.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – YMT	8 / 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

2.2 Rancangan Arsitektur



Gambar 2.2 Rancangan Arsitektur YMT

3 Deskripsi Perancangan Antarmuka dan Fungsional

3.1 Splash Screen

Jika aplikasi dijalankan maka akan muncul splash screen yang berupa animasi. Setelah animasi selesai berjalan, maka secara langsung masuk pada menu utama.

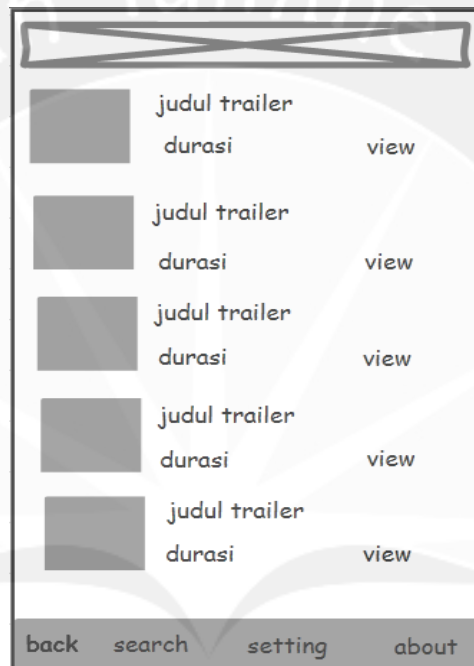


Gambar 3.1 Antarmuka Splash Screen

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – YMT	9 / 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

3.2 Deskripsi Antarmuka Halaman Utama

Pada menu utama ini terdapat empat buah button, yaitu button untuk menuju ke antarmuka search, button untuk menuju ke antarmuka settings, button untuk menuju ke antarmuka about, dan button untuk keluar dari aplikasi ini.



Gambar 3.2 Antarmuka Halaman Utama

3.2.1 Deskripsi Video List

Video List adalah deretan cuplikan film yang tersedia untuk di tonton oleh pengguna. Dimana secara procedural :

```
Component.onCompleted: {  
    if (xmlDataModel.status ===  
XmlListModel.Error) {  
        __hideSplash();  
    }  
}
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – YMT	10 / 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

3.2.2 Deskripsi Tombol *Search*

Tombol *Search* adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka pencarian video cuplikan film. Di mana secara procedural :

```
ToolButton {
    id: searchButton
    flat: true
    iconSource: "toolbar-search"
    onPlatformReleased: searchButtonTip.opacity = 0;
    onPlatformPressAndHold: searchButtonTip.opacity
= 1;
    onClicked:
pageStack.push(Qt.resolvedUrl("SearchView.qml"),
{pageStack:
stack})
}
```

3.2.3 Deskripsi Tombol *Setting*

Tombol *Setting* adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan pilihan video player yang bisa digunakan pada aplikasi ini. Di mana secara procedural :

```
ToolButton {
    id: settingsButton
    flat: true
    iconSource: "toolbar-settings"
    onPlatformReleased: settingsButtonTip.opacity =
0;
    onPlatformPressAndHold:
settingsButtonTip.opacity = 1;
    onClicked: playerSelectionDlg.open()
}
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – YMT	11 / 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

3.2.4 Deskripsi Tombol About

Tombol About adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan profil dari aplikasi YMT dan pembuat aplikasi. Di mana secara prosedural :

```
ToggleButton {
    id: aboutButton
    flat: true
    iconSource: visual.images.infoIcon
    onPlatformReleased: aboutButtonTip.opacity = 0;
    onPlatformPressAndHold: aboutButtonTip.opacity =
1;
    onClicked:
pageStack.push(Qt.resolvedUrl("AboutView.qml"),
                                {pageStack: stack})
}
```

3.2.5 Deskripsi Tombol Keluar

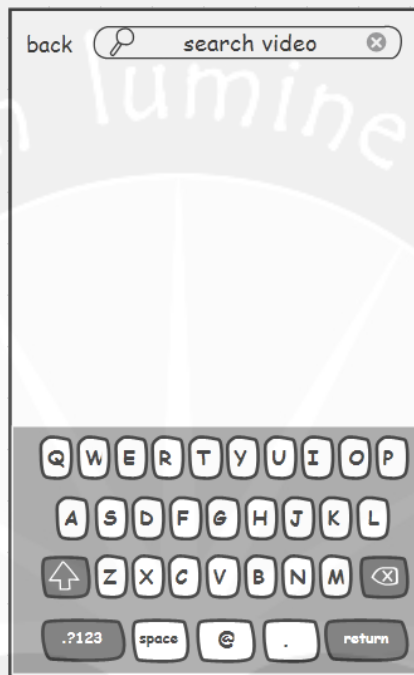
Tombol Keluar adalah tombol yang digunakan untuk keluar dari aplikasi. Di mana secara prosedural :

```
ToolBarLayout {
    id: toolBarLayout
    ToggleButton {
        id: backButton
        flat: true
        iconSource: "toolbar-back"
        onPlatformReleased: backButtonTip.opacity = 0;
        onPlatformPressAndHold: backButtonTip.opacity =
1;
        onClicked: root.pageStack.depth <= 1 ?
Qt.quit() : root.pageStack.pop()
    }
}
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – YMT	12 / 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

3.3 Deskripsi Antarmuka Halaman Search

Pada antarmuka tampil search ini akan ditampilkan textbox dan button back yang menuju menu utama. Jika textbox di sentuh maka akan muncul keyboard.



Gambar 3.3 Antarmuka Halaman Search

3.3.1 Deskripsi Tombol Back

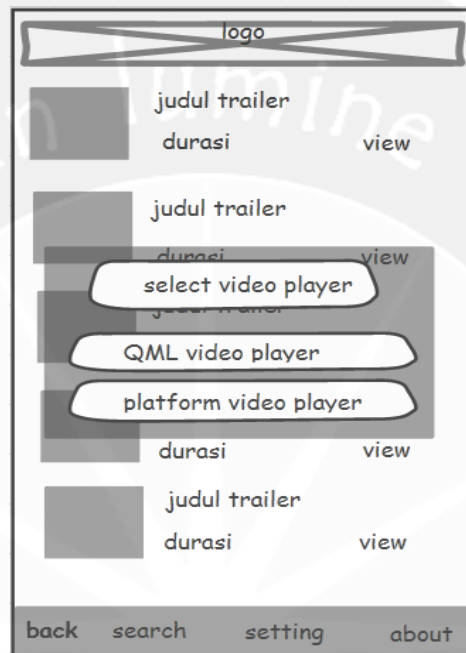
Tombol Back adalah tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman utama dari YMT. Di mana secara prosedural:

```
backButton: true
    onBackClicked: searchView.pageStack.depth <= 1 ?
                        Qt.quit() :
searchView.pageStack.pop()
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – YMT	13 / 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

3.4 Deskripsi Antarmuka Halaman Setting

Antarmuka Halaman setting merupakan halaman yang berisi pilihan video player yang bisa digunakan pada aplikasi YMT.



Gambar 3.4 Antarmuka Halaman Setting

3.4.1 Deskripsi Tombol QML Video Player

Tombol QML Video Player adalah tombol yang digunakan untuk menjadikan QML Video Player sebagai pemutar video cuplikan film. Di mana secara procedural:

```
SelectionDialog {
    id: playerSelectionDlg
    selectedIndex: visual.usePlatformPlayer === false ?
0 : 1
    titleText: qsTr("Select used video player:")
    model: ListModel {
        ListElement { name: "QML Video Player" }
    }
}
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – YMT	14 / 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

```

    }
    onSelectedIndexChanged: {
        Storage.setSetting("usePlatformPlayer",
selectedIndex === 1);
        visual.usePlatformPlayer = (selectedIndex ===
1);
    }
}

```

3.4.2 Deskripsi Tombol Platform Video Player

Tombol Platform Video Player adalah tombol yang digunakan untuk menjadikan Platform Video Player sebagai pemutar video cuplikan film. Di mana secara

```

SelectionDialog {
    id: playerSelectionDlg
    selectedIndex: visual.usePlatformPlayer === false ?
0 : 1
    titleText: qsTr("Select used video player:")
    model: ListModel {
        }
        ListElement { name: "Platform Video Player" }
    }
    onSelectedIndexChanged: {
        Storage.setSetting("usePlatformPlayer",
selectedIndex === 1);
        visual.usePlatformPlayer = (selectedIndex ===
1);
    }
}

```

3.5 Deskripsi Antarmuka Halaman About

Antarmuka halaman About merupakan halaman menu yang menampilkan profil aplikasi dan pembuat aplikasi. Antarmuka ini terdiri dari teks dan tombol back yang menuju pada menu utama.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – YMT	15 / 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		



Gambar 3.5 Antarmuka Halaman About

3.5.1 Deskripsi Tombol Back

Tombol Back adalah tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman utama dari YMT. Di mana secara prosedural:

```

ToggleButton {
    flat: true
    iconSource: "toolbar-back"
    onClicked: container.pageStack.depth <= 1 ?
                Qt.quit() :
    container.pageStack.pop()

```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – YMT	16 / 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

PDHUPL

PERANCANGAN, DESKRIPSI, HASIL UJI
PERANGKAT LUNAK

PEMBANGUNAN APLIKASI YOUTUBE MOVIE
TRAILERS

UNTUK PERANGKAT BERBASIS SYMBIAN BELLE
(YMT)

Dipersiapkan oleh :

Dioni Aditama Noang / 06 07 04974

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		PDHUPL- YMT		1/19
		Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL –YMT	1 / 18
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen PDHUPL YMT ini adalah dokumen yang berisi perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak yang spesifikasinya terdapat pada dokumen SKPL-YMT (Aplikasi YouTube Movie Trailers). Dokumen PDHUPL YMT ini dibuat untuk jurusan Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan untuk memenuhi syarat tugas akhir. Selanjutnya dokumen PDHUPL YMT ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap YMT. PDHUPL ini juga akan dipergunakan untuk menguji keseluruhan sistem YMT.

1.2 Deskripsi Sistem

Perangkat lunak YMT secara umum merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai film-film yang akan tayang di bioskop dalam bentuk cuplikan (trailers). Sistem ini secara garis besar terdiri dari empat komponen besar, yaitu:

1. Modul yang menangani daftar cuplikan film. Dimana yang ditampilkan meliputi judul film, durasi cuplikan, dan jumlah view cuplikan film tersebut.
2. Modul yang menangani pencarian (search) cuplikan film.
3. Modul yang menangani pemilihan pemutar video (setting). meliputi 2 pilihan yang berisi

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL –YMT	4 / 17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

pemutar video. Menu setting yang dimaksud yaitu QML Player dan Platform Player.

4. Modul yang menangani About, meliputi dari pembuat dan informasi singkat mengenai Aplikasi YouTube Movie Trailers.

1.3 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen PDHUPL ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut:

Bagian 1. Pendahuluan:

- 1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen
- 1.2 Deskripsi Umum Sistem
- 1.3 Deskripsi Dokumen atau Ikhtisar
- 1.4 Definisi dan singkatan
- 1.5 Dokumen referensi

Bagian 2. Lingkungan pengujian:

- 2.1 Perangkat Lunak Pengujian
- 2.2 Perangkat Keras Pengujian
- 2.3 Material Pengujian
- 2.4 Sumber Daya Manusia
- 2.5 Prosedur Umum
 - 2.5.1 Pengenalan dan Pelatihan

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL –YMT	5 / 17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

2.5.2 Persiapan Awal

2.5.2.1 Persiapan Prosedural

2.5.2.2 Persiapan Perangkat Keras

2.5.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

2.5.3 Pelaksanaan

2.5.4 Pelaporan Hasil

Bagian 3. Identifikasi dan Rencana Pengujian

Bagian 4. Deskripsi dan Hasil Uji:

4.1 Identifikasi Kelas Pengujian

4.1.1 Identifikasi Butir Pengujian

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL –YMT	6 / 17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

1.4 Definisi dan Singkatan

Daftar definisi dan akronim yang digunakan:

Keyword/Phrase	Definisi
PDHUPL	Dokumen yang berisi tentang perancangan, deskripsi, dan hasil uji perangkat lunak.
YMT	Aplikasi Mobile YouTube Movie Trailers.

1.5 Dokumen Referensi

1. Summerfield, Mark. 23 August 2010. "Advanced Qt Programming: Creating Great Software with C++ and Qt 4 (1st ed.)".
2. Fitzek, Frank H. P.; Mikkonen, Tommi; Torp, Tony. 17 May 2010. "Qt for Symbian (1st ed.)".
3. Kernan, Lisa. Coming Attractions: Reading American Movie Trailers. Chapter 1. Trailers: A Cinema of (Coming) Attractions.
4. Wilton, Dave. "Trailer". Wordorigins.org. April 28, 2007.
5. Bellavista, Paolo; Cai, Ying; Magedanz, Thomas. "Recent Advances in Mobile Middleware for Wireless Systems and Services". 21 April 2011.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL –YMT	7 / 17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

2 Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat Lunak pengujian berupa:

1. Windows 7 dari Microsoft sebagai sistem operasi
2. Qt Emulator sebagai penjalan aplikasi
3. Tool pengujian lain yang direncanakan

2.2 Perangkat Keras Pengujian

Perangkat Keras pengujian adalah:

1. Handphone dengan spesifikasi khusus yaitu handphone yang menggunakan sistem operasi symbian belle sebagai media pengujian.
2. Komputer dengan spesifikasi processor core2duo dengan memori 1GB RAM.

2.3 Material Pengujian

Materi tambahan untuk pengujian ini yaitu manual YMT.

2.4 Sumber Daya Manusia

Sumber daya pengujian ini berupa:

1. Dosen Pembimbing yaitu dosen pembimbing tugas akhir ini.
2. Masyarakat umum.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL –YMT	8 / 17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

2.5 Prosedur Umum Pengujian

2.5.1 Pengenalan dan Latihan

Pengenalan dan pelatihan perangkat lunak YMT ini akan dilakukan sebelum dijalankan, karena cara menjalankan relatif mudah sehingga tidak diperlukan waktu lama untuk mempelajarinya.

2.5.2 Persiapan Awal

2.5.2.1 Persiapan Prosedural

Prosedural pengujian akan diawali dengan mempersiapkan para tester dengan menyesuaikan jadwal para tester. Kemudian setelah disepakati jadwal terpilih maka pada hari yang telah ditentukan akan dilakukan test.

2.5.2.2 Persiapan Perangkat Keras

Persiapan perangkat keras berupa pengujian aplikasi YMT pada perangkat keras dengan spesifikasi handphone yang memiliki atau berteknologi sistem operasi symbian belle dan layar sentuh.

2.5.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

Persiapan perangkat lunak berupa:

1. Perangkat lunak disiapkan dalam handphone.
2. Install perangkat tool penguji.
3. Siapkan listing modul apa saja yang akan diuji.

2.5.2.4 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian akan dilaksanakan dalam 2 tahap, yaitu pengujian unit (modul-modul kecil) dan pengujian sistem secara keseluruhan.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL –YMT	9 / 17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

2.5.2.5 Pelaporan Hasil

Hasil pengujian akan diserahkan kepada customer dari proyek ini, yaitu pihak UAJY, yang diwakili oleh dosen pembimbing dan dosen penguji. Laporan lengkap mengenai hasil pengujian akan diserahkan kepada dosen pembimbing dan dosen penguji secepatnya setelah pengujian selesai.



Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL –YMT	10 / 17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

3.1 Identifikasi dan Rencana Pengujian Fungsionalitas

Tabel 3.1 Tabel Identifikasi dan Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPPL			
Pengujian Splash Screen	Pengujian Splash	SKPL-YMT-01	PDHUPPL-YMT-01	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2013
Pengujian antarmuka Tampil Daftar Film	Pengujian Tampil Daftar Film	SKPL-YMT-02	PDHUPPL - YMT-02	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2013
Pengujian Antarmuka Search	Pengujian Search	SKPL-YMT-03	PDHUPPL - YMT-03	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2013
Pengujian Antarmuka Setting	Pengujian Setting	SKPL-YMT-04	PDHUPPL-YMT-04	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2013

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPPL -YMT	11 / 18
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

	Pengujian Pilih QML Player	SKPL-YMT- 04-01	PDHUPPL-YMT- 04-01	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2013
	Pengujian Pilih Platform Player	SKPL-YMT- 04-02	PDHUPPL-YMT- 04-02	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2013
Pengujian Antarmuka About	Pengujian About	SKPL-YMT-05	PDHUPPL-YMT- 05	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2013

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPPL -YMT	12 / 17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

4 Dekscripsi dan Hasil Uji

4.1 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka *Splash Screen* (PDHUPL-YMT-01)

Kelas pengujian antarmuka *splash screen* adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi *splash screen*.

4.2 Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Daftar Film (PDHUPL-YMT-02)

Kelas pengujian antarmuka Tampil Daftar Film adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil daftar film dengan aktor penguji sebagai penggunanya.

4.3 Identifikasi Kelas Pengujian *Search* (PDHUPL-YMT-03)

Kelas pengujian antarmuka *Search* adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi-fungsi antarmuka tampil *Search*.

4.4 Identifikasi Kelas Pengujian *Setting* (PDHUPL-YMT-04)

Kelas pengujian antarmuka *Setting* adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi-fungsi antarmuka *Setting*.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL –YMT	13 / 18
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

4.4.1 Identifikasi Butir Pengujian Setting QML Player (PDHUPL-YMT-04-1)

Butir pengujian ini menguji Setting QML Player dari pemutar video yang akan digunakan.

4.4.2 Identifikasi Butir Pengujian Setting Platform Player (PDHUPL-YMT-04-2)

Butir pengujian ini menguji Setting Platform Player dari pemutar video yang akan digunakan.

4.5 Identifikasi Kelas Pengujian About (PDHUPL-YMT-04)

Kelas pengujian antarmuka *About* adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi-fungsi antarmuka tampil *About*.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL –YMT	14 / 17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

5 Deskripsi Hasil Pengujian Fungsionalitas

Tabel 5.1 Tabel Deskripsi dan Hasil Pengujian Fungsionalitas

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-YMT-01	Pengujian Tampilan <i>Splash Screen</i>	Pengguna menjalankan aplikasi		Fungsi akan menampilkan daftar list video cuplikan film	Aplikasi mampu menampilkan daftar list video cuplikan film	Tampil gambar dan animasi lalu langsung menampilkan daftar video cuplikan film	Handal
PDHUPL-YMT-02	Pengujian tampilan daftar cuplikan film	Aplikasi langsung menampilkan daftar cuplikan film setelah <i>splash</i>		Fungsi akan menampilkan daftar list video cuplikan film	Aplikasi mampu menampilkan daftar list video cuplikan film	Tampil deretan daftar cuplikan film yang tersedia dan siap untuk	Handal

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL -YMT	15 / 18
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia.		
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

		<i>screen</i>				diutar	
PDHUPL –YMT-03	Pengujian tampil <i>Search</i>	Pengguna memilih <i>button</i> untuk masuk ke tampilan <i>Search</i>	Pengguna menekan <i>button Search</i>	Fungsi akan menampilkan halaman pencarian video cuplikan film	Aplikasi mampu menampilkan halaman pencarian video cuplikan film	Tampil antarmuka <i>Search</i>	Handal
PDHUPL –YMT-04	Pengujian Tampil Setting	Pengguna memilih <i>button</i> untuk masuk ke tampilan pilihan <i>player</i>	Pengguna menekan <i>button setting</i>	Fungsi akan menampilkan popup yang berisi dua pilihan video <i>player</i>	Aplikasi mampu menampilkan popup yang berisi dua pilihan video <i>player</i>	Tampil popup <i>setting</i>	Handal
PDHUPL –YMT-04-01	Pengujian Setting QML Player	Pengguna memilih <i>button</i> QML Player	Pengguna menekan QML Player	Fungsi akan mengeset pemutar video default dengan QML <i>player</i>	Aplikasi mampu mengeset pemutar video default dengan QML	mengeset pemutar video default dengan QML <i>player</i>	Handal

					player		
PDHUPPL-YMT-04-02	Pengujian Setting Platform Player	Pengguna memilih button Platform Player	Pengguna menekan Platform Player	Fungsi akan mengeset pemutar video default dengan Platform player	Aplikasi mampu mengeset pemutar video default dengan Platform Player	mengeset pemutar video default dengan Platform player	Handal
PDHUPPL-YMT-05	Pengujian About	Pengguna dapat melihat isi Profil pilihan pengguna	Pengguna menekan button about	Fungsi akan menampilkan isi Profil sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan Profil sesuai pilihan pengguna	Tampil Profil, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPPL -YMT	17 / 17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

